¡El Éxito De La Tele!

DRAGON BALL

EDITORIAL VÉRTICE • AÑO 1 N°3
ARGENTINA $3.90

Ilustración: Atilio Millán

La Vida De Bulma

¡Súper Póster Obsequio!

DISTRIBUIDO POR
ALFA S.A.

¡AHORA LO CONOCÉS!

DRAGON BALL

¡EL 27 DE AGOSTO EN TU KIOSCO!

DRAGON BALL
ES UNA
PUBLICACIÓN DE
EDITORIAL VÉRTICE S.R.L.
Lavalle 1994 5to Piso
Capital Federal, CP 1051
Tel.: 953-0604/954-2913

Director Responsable
Jorge Canay
Director Editorial
Juan Martín Larzábal
Director de Producción Gráfica
Juan Alberto Borrini
Director de Arte
Atilio Millán
Publicidad
Pablo Rossotti
Secretaria Administrativa
Susana Vago
Tráfico y Circulación
Gonzalo Tapia

Fotocromía:
Estudio Imagen SRL
Distribuidores Capital Federal.
Distrimachi S.A.
Av. Independencia 2744
Capital Federal.
Interior
Districóndor S.A.
Av. Independencia 2744
Capital Federal.
Impresa en la Argentina en el mes de Julio de 1997 en Atlántida Cochrane Impresores.

SUMARIO

¡Hola Amigos!. En este nuevo encuentro les presentaré a Bulma y a sus padres, que son casi tan excéntricos...como yo!.

Además, continuamos narrando la historia de la emocionante búsqueda de las Dragon Balls; nuestra historieta exclusiva, los más copados juegos y entretenimientos y todo lo que encontrás cada mes. ¡Disfruten de la revista!.

EL STAFF DE DRAGON BALL SE COMUNICA CON movicom
La evolución permanente

UN D

ÍA CON BULMA

Bulma es una joven moderna, que a pesar de su aspecto frágil sabe bien cómo defenderse.

Estamos ante una joven atractiva e informal que es el primero de los personajes femeninos que aparecen en **Dragon Ball.**

Por su carácter, nos damos cuenta que estamos frente a una típica adolescente de dieciseis años. Arrogante y con algunos toques feministas, sorprende desplegando un arsenal de conocimientos técnicos que la colocan a la altura de cualquier científico. Esto tiene su explicación: su padre es un investigador conocido mundialmente llamado **Brieff,** quien fuera creador de las imprescindibles cápsulas **Hoi-Poi,** capaces de transportar cualquier objeto en su interior.

Bulma comenzó su aventura en **Dragon Ball** el preciso día en que decidió faltar al colegio para quedarse en la gigantesca mansión donde vive.

El lugar, conocido como **Capsule Corporation,** está dotado de numerosas habitaciones, mucamas robots y un gran jardín interno, repleto de toda clase de animales domésticos que el profesor **Brieff** recoge en la calle para hospedar en su casa.

Aburrida, **Bulma,** llegó hasta un lugar que no suele recibir visitas de los moradores...el sótano de la casa. Hurgando por simple curiosidad entre los objetos amontonados,

Atenta a la moda, Bulma utiliza casi todo tipo de peinados, así como vestimentas modernas. Siempre porta cápsulas Hoi-Poi en la que transporta motos, lanchas y hasta helicópteros. Es sumamente inteligente y por sus conocimientos técnicos, inculcados por su padre el profesor Brieff, podemos considerar que se encuentra a la altura de cualquier científico investigador del mundo.

Un Día con Bulma

encontró para su sorpresa una esfera de cristal dorada del tamaño de un puño cerrado.

Esta esfera poseía un núcleo donde se agrupaban estrellas de color rojo, y que irradiaban cierta luminosidad.

Ella nunca había contemplado algo semejante, y decidió someterla a estudios mediante los sofisticados aparatos para investigación, algunos de los cuales había creado ella misma.

Así descubrió que la esfera emanaba ondas muy débiles, casi imperceptibles.

Bulma inició sobre ella entonces una estricta tarea investigativa que rindió sus frutos.

Pudo dar, por ejemplo, con la ubicación de un antiquísimo documento que contaba que se las denominaba **Dragon Balls.**

En total eran siete, de las que ella poseía una.

Entonces descubrió que al reunirlas se manifestaría un dragón llamado **Shenron,** el cual le concedería al poseedor de las esferas un único deseo.

Dominada por la curiosidad, **Bulma** construyó un artilugio al que denominó **Dragón Radar,** que era capaz de captar las ondas emanadas de las esferas en cualquier punto del orbe.

Animada, decidió salir tras ellas, aprovechando el receso escolar.

En este punto comienza la odisea que la llevará a conocer a **Son Goku** y emprender así, junto a él, la búsqueda de las preciadas esferas.

Además, con sus conocimientos electrónicos, construye todo tipo de aparatos: teléfonos, radares y hasta un switch, que es un reloj capaz de reducir a voluntad el tamaño de quien lo porta.

Siempre viste de forma desnfadada, alternando modelitos dignos de una conejita de **Play-Boy,** con sofisticados uniformes que serían propios de una guerrillera. De todas formas, siempre se las ingenia para que cualquier cosa que se

El Profesor Brieff suele recorrer las calles en busca de animales a quienes hospeda en su gigantesca mansión. ¡Ya es un zoológico!.

Bulma es una joven muy independiente, y posee una gran inteligencia. Claro que gusta de que las cosas se hagan a su manera, y por ese motivo en ciertas ocasiones, se torna un tanto "pesada". Por esta causa, suele mantener fuertes contrapuntos con sus padres, quienes son bastante volátiles. Ella prefiere ubicarse más en la realidad.

ponga realce sus encantos naturales.

Que es bastante pícara se verá a medida que avance la historia y una buena prueba de ello será cuando enamore al tímido **Yamcha,** consiguiendo que el aguerrido guerrero pierda su temor a las mujeres.

Como defectos dignos de ser marcados en **Bulma,** podemos señalar que antepone sus objetivos a los del resto del grupo.

Este egoísmo demostrado en un principio, irá cediendo a medida que transcurra la serie, debido a los fuertes lazos de amistad que la unirán con sus compañeros de búsqueda.

No tiene demasiada paciencia, y cada dos por tres pierde los estribos a causa de las inocentes salidas de **Goku.**

Siempre prefiere anteponer la inteligencia a la fuerza, aún a riesgo de pasarse de lista.

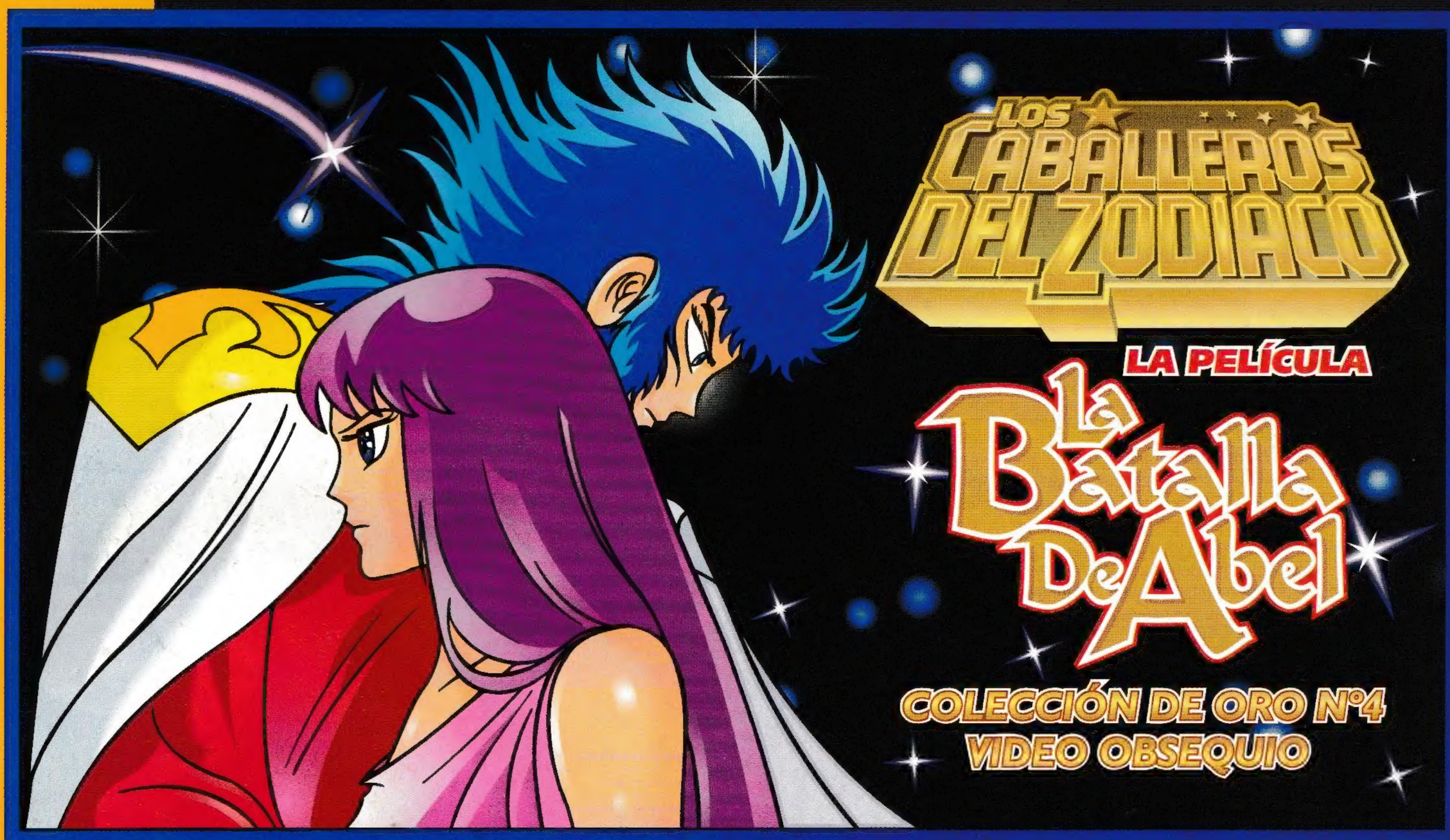
Pero como es muy bonita y consciente de su belleza, utiliza sus encantos femeninos para obtener lo que quiere.

De cualquier modo no siempre lo logra, y esto queda evidenciado cuando conoce a **Goku -quien es incapaz de diferenciar a una joven bonita de un pimiento morrón-,** o cuando su pretendido huye despavorido.

Una hermosa joven al fin, **Bulma** añade un indispensable toque femenino al compendio de luchadores y expertos en artes marciales que tanto abundan en **Dragon Ball.**

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

LA



LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

LA PELÍCULA

La Batalla De Abel

COLECCIÓN DE ORO Nº4
VIDEO OBSEQUIO

¡Espectacular número especial, en tamaño gigante y con láminas a todo color de los protagonistas de la película. ¡Imperdible!.

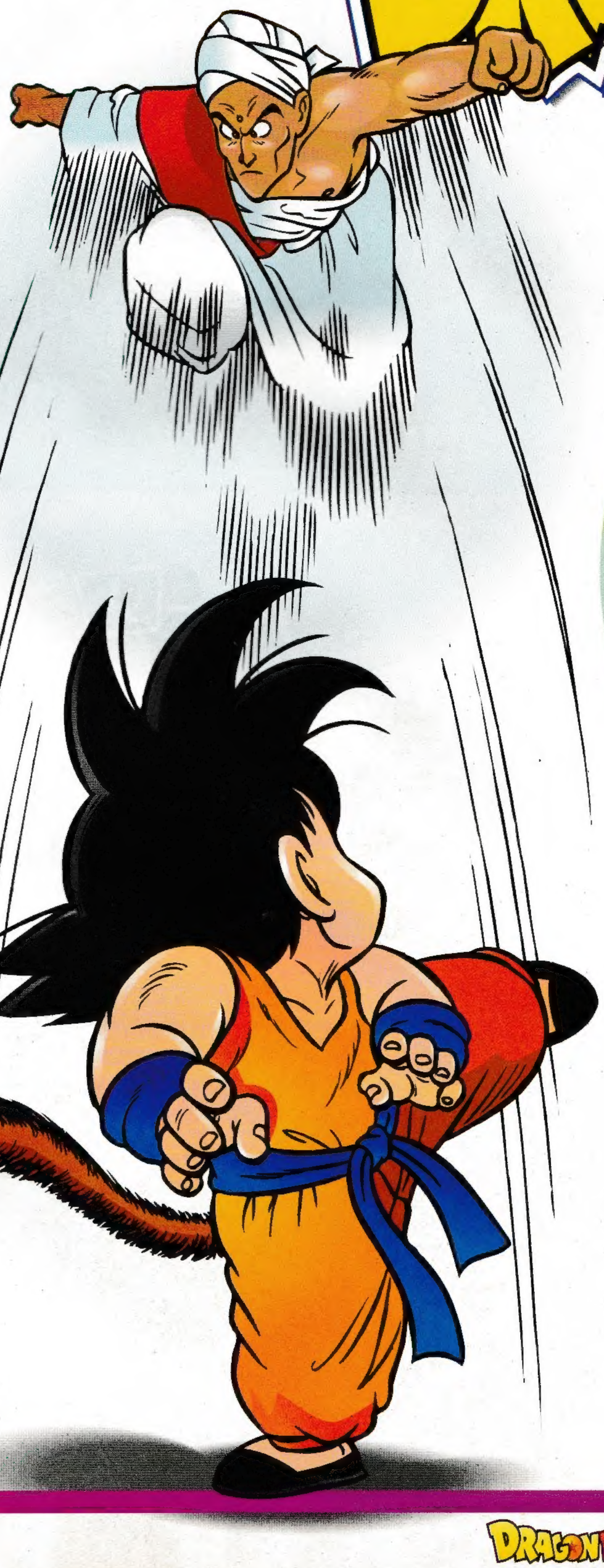
PELÍCULA

El video con la incursión cinematográfica de los Caballeros del Zodíaco, completa y en castellano para que nuestros lectores lo atesoren y completen la colección de videos con las espectaculares aventuras de nuestros héroes favoritos.
Video Obsequio por tiempo limitado.

¡Sensacionales posters de tus personajes favoritos, en papel de alta calidad, para que te acompañen siempre!

¡PEDÍLO YA EN TU KIOSCO!

TÉCNICAS DE LUCHA EN DRAGON BALL



Los intensos combates que se originan entre diversos rivales a través de la historia desarrollada en la serie "Dragon Ball", dan lugar a variadas técnicas de lucha aplicadas por los contendientes para intentar así sorprender a su rival. Eso origina que hayamos dispuesto este espacio para contarte como se implementan dichas técnicas, algunas de ellas emparentadas con las artes marciales.

Tenku Bebe Ken

Esta técnica fue creada por un luchador indio llamado **Nam,** también participante del **Torneo.** Llegó a las instancias finales luego de vencer a **Ran Fan,** una joven luchadora.

Su ataque, denominado **Ataque de la Cruz del Cielo,** consiste en dar un enorme salto, para luego caer a gran velocidad sobre el rival.

En el impulso, el luchador se eleva prácticamente hasta la altura de las nubes y comienza a caer, colocando su cuerpo en línea recta y vertical, con sus brazos en forma de cruz.

Indefenso, el rival espera en el suelo, ya que **Nam** trata de golpearlo para dejarlo inconciente y tenerlo así a su merced. En su caída libre, al impactar al oponente, el luchador deposita todo el peso de su cuerpo en un impacto que puede virtualmente destruir al rival.

Felizmente, cuando debió medirse con **Goku,** este espectacular ataque sólo logró atontar a nuestro amigo.

Lápiz: Atilio Millán Tinta: Rubén Hernández Color: Manuel Millán.

15	15	15	15	15
15	A	9	B	15
15	3	5	7	15
15	C	1	D	15
15	15	15	15	15

Rompecabezas

Las piezas numéricas deben encajar en el rompecabezas numérico. Cuando lo hayas completado, tenés que verificar que las sumas obtenidas en todas las direcciones den siempre **15.** ¡Ideal para genios matemáticos!.

MARTE

POSEO

Dos En Uno

De la imagen de **Goku** extrajimos seis áreas, que están determinadas en la misma.

¿Podés decir cuál de las imágenes no coinciden con la ilustración determinada?.

Además, ¿podés decirnos cómo pasar del vocablo **MARTE** a **POSEO** cambiando solo una letra por vez?.

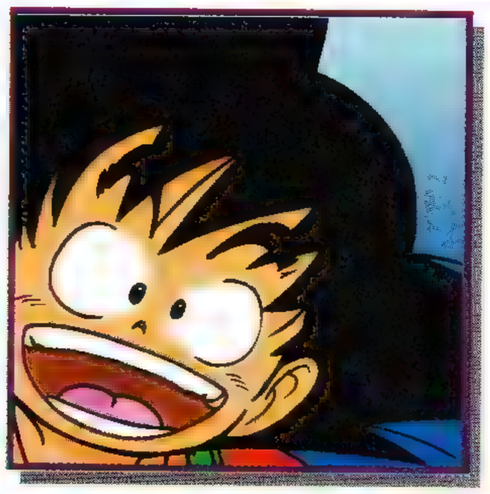
La Mágica Esfera

¿Podrás encontrar el camino para que el audaz **Goku** pueda llegar hasta la torre del castillo, donde se encuentra una de las esferas del Dragon?. Claro que para lograr el objetivo tenés que evitar a los luchadores que actúan como guardianes. **¡Suerte!.**

Soluciones en la página 30.

Entre Sombras

De las dos sombras extraidas del modelo de **Goku,** una de ellas presenta una diferencia con respecto a la imagen original. **¿Podés determinar de cuál se trata?.**



Z	F	G	R	X	T	V	G	H
E	V	M	A	Y	A	E	F	H
I	R	U	A	S	T	F	S	B
N	L	T	C	I	F	E	U	G
M	C	E	G	U	Z	I	E	L
V	I	N	I	A	E	H	G	J
U	X	M	G	W	L	A	V	R	V	H	R	C	F	U
K	L	U	C	O	F	E	R	O	L	C	T	I	A	Y
R	S	A	Z	G	K	K	B	S	V	M	X	H	I	W
L	C	O	A	M	L	U	B	H	I	A	E	C	O	F
R	N	M	C	Q	R	B	A	I	T	Y	A	T	S	A

Sopa De Letras

En la Sopa de Letras escondimos cinco nombres de los protagonistas de las espectaculares aventuras de **Dragon Ball.** Uno de ellos tiene su simpática imagen en la viñeta.**¿Podés ubicar a los demás?.**

CHICOS, ACOMPAÑEN A SUS MASCOTAS PREFERIDAS
EN UNA NUEVA AVENTURA

Todos Los Perros Van Al Cielo 2

distribuida por
Artistas Argentinos Asociados S.A.
© Cinematográfica

MGM FAMILY ENTERTAINMENT presenta una producción METRO-GOLDWYN-MAYER ANIMATION "TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO 2" voces de CHARLIE SHEEN SHEENA EASTON ERNEST BORGNINE DOM DeLUISE GEORGE HEARN BEBE NEUWIRTH ADAM WYLE Canciones originales de BARRY MANN y CYNTHIA WEIL Score MARK WATTERS Director de arte DEANE TAYLOR Basada en GOLDCREST'S Personajes originales de TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO™ Story MARK YOUNG & KELLY WARD Guión ARNE OLSEN y KELLY WARD & MARK YOUNG producida por PAUL SABELLA JONATHAN DERN KELLY WARD MARK YOUNG Dirigida por PAUL SABELLA LARRY LEKER

SENSACIONAL ESTRENO EN VACACIONES DE INVIERNO

DRAGON BALL

Mutenroshi

Sabés Dónde Encontrar A

SAILOR MOON

¿NO TE PIERDAS EL NÚMERO TRECE

¿PEDÍLA EL 15 DE AGOSTO EN TU KIOSCO!

DRAGON BALL

EN BUSCA DE UN DESTINO

LA NOCHE HA PASADO, Y NUESTROS AMIGOS SE PREPARAN PARA CONTINUAR LA TRAVESÍA...

LLAMARME LENTA... ¡QUÉ TONTERÍA!

NO SOY LENTA...¡TÚ TE LEVANTAS MUY TEMPRANO!

...ASÍ LENTA TE CONVERTIRÁS EN UNA TORTUGA

POF POF POF

¿QUIERES CAFÉ?

¡NO ME GUSTA ESA SOPA AMARGA!

¡VOY A HACER GIMNASIA!

¡CARRERA, UUMPH!

ZOOOM

¡AAHH! ¡UUFF!

¡BUUF!

CRRACK...

¡CROOCCK!

¡BUFF!

¡MMMPH!

?

¡¿EEH?!

¡SE...
...SE HA CONVERTIDO EN TORTUGA!

¿VES? ¡ESO TE PASA POR SER TAN LENTA!

¿QUÉ OCURRE? ¿CON QUIÉN HABLÁS?

PERO... ¿QUÉ ES? ¿UNA TORTUGA?

¿EH?

¿ENTONCES NO ERAS VOS?...

¡TONTO!

PARECE UNA TORTUGA DE MAR...¿CÓMO HAS VENIDO HASTA AQUÍ?

¿PODRÍA DARME UN POCO DE AGUA Y SAL..?

BUENO.

¡SLURP!

¡QUÉ BIEN! MUCHAS GRACIAS!

¡SABEN, YO PERTENEZCO AL MAR!

VINE A BUSCAR SETAS, ME SEPARÉ DEL GRUPO Y ME EXTRAVIÉ...

...YA HACE UN AÑO QUE CAMINO BUSCÁNDOLO!

¿EL MAR? ¡ESTÁ EN LA DIRECCIÓN CONTRARIA!

¿SÍ?

¡ESTÁ A CASI 120 KMS HACIA EL SUR! ¡ES DEMASIADO!

¡UUF! ¿TANTO?

¿QUERÉS QUE TE LLEVEMOS NOSOTROS HASTA EL MAR?

¿LO DECÍS EN SERIO?

DRAGON BALL

¡ESTÁS DE BROMA! ¿VERDAD?

¡TENGO SÓLO 30 DÍAS PARA TERMINAR TODO!

¡PERO SI IBAS LENTA!

PUES IRÉ YO SOLO.

¡HACÉ LO QUE QUIERAS!

¡Y NO QUIERO VERTE MÁS!

¡BUUHH!

¡ARRIBA!

¡GGRR!

GROOARGG!

¡ESPERÁ, VOY CON VOS!

BRUUM

¿TENÍAS MIEDO, VERDAD?

¡JE! ¡TRAEN UNA PRESA!

¡ALTO! ¡DETÉNGANSE AHÍ MISMO!

Al Encuentro Del Maestro

Luego de que **Bulma** se decidiera intespestivamente a acompañar a **Goku** para así alcanzar a la gigantesca tortuga al mar, se toparon con un enorme humano de aspecto animal, llamado **Toohzoku.**

El humanoide los venía observando desde los riscos de la montaña que se erigía a la vera del camino, y pudo así observar a la tortuga que decidió que se convertiría en su preciada presa.

Así salió al paso de los viajeros, deteniéndolos y, blandiendo una enorme espada **Samurai,** ordenó a **Goku** que le entregara a la tortuga.

Bulma instó al niño a dársela, por el temor que **Toohzoku** inspiraba, a lo que **Goku** se negó.

El humanoide solo lo observaba..."**si me das la tortuga, respetaré tu vida...¿o quieres que me enfade?**".

"**¡Dale la tortuga, dásela ya!**, insistió **Bulma.**

Goku continuaba en la negativa, por lo que **Toohzoku** se dispuso friamente a rematarlo con su sable.

"**¡Prefieres que te coma a tí**" exclamó, para luego descargar un terrible golpe que, al saltar el niño a tiempo, dió de lleno contra el suelo.

Goku cayó por detrás de su adversario, quien se regocijó al observar la agilidad demostrada por el pequeño.

En tanto, **Bulma** solo pretendía impulsar su moto para escapar del peligro, pero el niño estaba dispuesto a enfrentarse al villano.

Ante una nueva descarga, **Goku** apareció parado sobre la hoja del peligroso sable.

Toohzoku estaba asombrado, y **Goku** aprovechó entonces para saltar sobre el hocico del animal, y descargar el poderoso **Jan Ken** entre los ojos de su rival.

Con esto terminó con su rival, para luego preguntarles que tal había estado.

Bulma y la tortuga no cabían en su asombro, al ver como el pequeño **Goku** había vencido categóricamente a su rival. El niño dirigiéndose a la tortuga le preguntó "**¿de**

verdad sirves para comer?", *ante lo que el animal le replicó, asustadísima "****ide ninguna manera! itodos saben que la tortuga es malísima!.***

Goku *subió nuevamente en hombros al animal, dispuesto a continuar el camino, hasta que logran llegar a las orillas del mar.*

La tortuga estaba emocionada, por fin había logrado su objetivo, mientras **Goku** *se manifestaba asombrado al contemplar lo que para él*

era un río inmenso.

La tortuga estaba sumamente agradecida, y les pidió a **Goku** y a **Bulma** que la esperaran un momento, pues querían darles un obsequio.

Goku y la joven aguardaron, mientras el pequeño descubría que el agua del mar era salada, para su desagrado.

De pronto, observan que algo se aproxima desde altamar.

Era la tortuga, que venía con alguien encima.

Al llegar a la orilla, el animal se disculpó por la tardanza, pero eso no importaba...la atención estaba centrada en el extraño anciano, que saludando descendió en la playa...lo que **Goku** desconocía era que jugaría un importante papel en su futuro.

El dinámico anciano se dirigió hacia **Bulma** y **Goku,** quienes lo observaron sin ocultar su sorpresa.

Luego de presentarse como el "**Duende Tortuga**", comentó que el animal le dijo que ellos habían sido muy amables con ella, ayudándola.

Dirigiéndose al quelonio, el recién llegado le preguntó quién había colaborado más. "**Fue el niño**", contestó muy segura.

Complacido por la buena acción, el anciano le dijo a **Goku** que le haría un lindo regalo.

Acto seguido, tras apuntar su bastón al cielo, exclamó "**¡Ven aquí Fénix!**", pero nada pasó.

Entonces la tortuga le comentó: "**¿Fénix no se habrá muerto después de comer algo venenoso?**".

Tras asentir recordando el penoso acontecimiento, el anciano aseveró: "**Quise convocar al Fénix para brindarles la vida eterna, pero...bueno...en su lugar... ¡Que venga la Nube Kinton!**".

Entonces, tras surcar el cielo, apareció una curiosa nube que, rauda y a la orden del enigmático **Duende Tortuga,** se ubicó frente a él. "**Es Kinton -le dijo a Goku-, y esto es lo que te doy**".

"**¿Y esto se come?**", preguntó inocentemente el niño. "**¡Una nube mágica no se come!**", contestó indignado, para luego aseverar:

"**Si subes a Kinton,**

***podrás volar por el cielo a voluntad*".**

"***¿De verdad volaré por el cielo?*** *-se entusiasmo el pequeño-.* ***¡Es maravilloso!***"

El enigmático **Duende** *luego comentó:*

"***Es fantástico, verdad?. Pero no se puede uno subir a Kinton si no se tiene el corazón puro. De forma que si no eres un buen chico, la nube no funciona*".**

Luego de que **Goku** *preguntara si eso era cierto, el anciano se dispuso a darle una demostración.*

Decidido, saltó sobre la nube, para estrellarse ruidosamente en el suelo, ante la jocosa risa de **Bulma.**

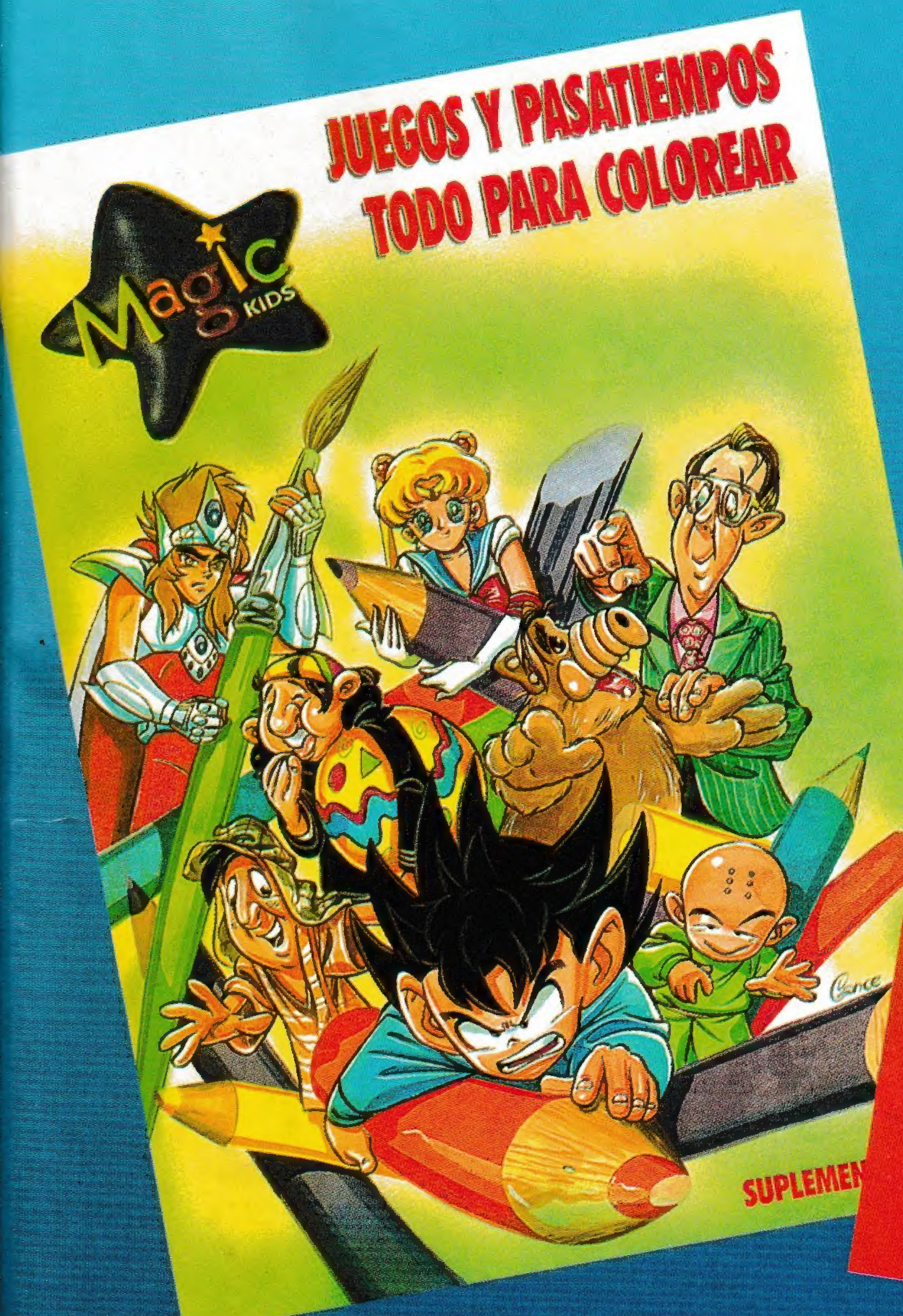
Tras asegurar que ahora subiría él, ante el asombro de quienes estaban en el lugar, el niño logró sostenerse sobre la nube, la que comenzó a elevarse para hacer una pirueta por sobre ellos.

***¡*"Estoy volando!", *gritaba* **Goku,** *radiante de felicidad.*

Nuestro amigo agradeció enfáticamente el regalo y recibió la aprobación de quien le había obsequiado algo tan valioso: "***Bien, bien, veo que conduces bien la nube*"...**

Continuará...

YA ESTA EN TU QUIOSCO



PONELE COLOR A TUS VACACIONES

¡TODA LA ANIMACIÓN JAPONESA ESTÁ AQUÍ!

EL MERCHANDISING COMPLETO DE DRAGON BALL

Ramis - Figuritas
Libros de Ilustración
Japonesa - Audio Books
Bandas Sonoras de la Serie (en CD)
Videos
Pipi Cards
Sesenta Modelos de Posters

¡LA FIEBRE AMARILLA ESTÁ EN CAMELOT!

Sailor Moon - Ranma 1/2
Alita Dominion
Vampire Princess Miyu
¿Qué más podés pedir?

Presentando este aviso, con tu compra recibirás un Poster Manga de obsequio.

Camelot
ALIMENTO PARA TU CEREBRO
CORRIENTES 1388 - ESQ. URUGUAY. TEL.: 374-6152
(ENVOS AL INTERIOR)

SOLUCIONES

Rompecabezas

Aquí tenés la solución al **Rompecabezas Numérico.**
¡No era tan fácil!.

15	15	15	15	15
15	4	9	2	15
15	3	5	7	15
15	8	1	6	15
15	15	15	15	15

Dos En Uno

Aquí tenés la solución a los dos juegos que te propusimos. ¿Los pudiste resolver?. ¡Bravo!.

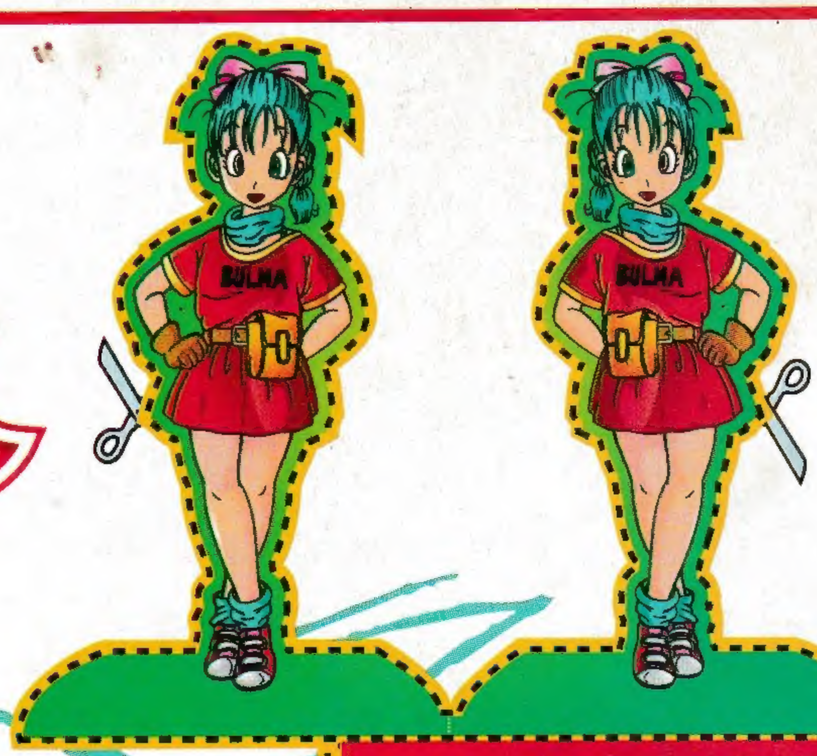
M	A	R	T	E
P	A	R	T	E
P	A	R	T	O
P	A	S	T	O
P	A	S	E	O
P	O	S	E	O

Estas son las dos lentes que presentan diferencias.

EL STAFF DE DRAGON BALL SE COMUNICA CON movicom

Pop-Up

Bulma



En este número te entregamos la tercera de la serie de tarjetas coleccionables Pop-Up de los personajes de Dragon Ball.
En esta oportunidad se trata de la joven Bulma, que junto a Goku emprende la búsqueda de las Dragon Balls.
Para armarla, pegá la página en una cartulina resistente, y recortá con prolijidad la misma. Luego solo tenés que seguir las indicaciones dadas en la base, pegando entre sí ambas caras del personaje, introduciendo al mismo por la ranura central a la que debes previamente calar. Doblá todas las zonas indicadas en línea de puntos, y pegá entre sí ambas ranuras.
La solapa externa doblala por la línea de puntos, y pegá las dos caras del reverso entre sí. Si seguiste al pie de la letra las instrucciones, el Pop-Up está listo.
Así, todos los personajes de la serie estarán con vos. Lo podés apoyar por su base, o bien empujar al personaje hacia adentro, cerrándose como un sobre.
Además tenés la ficha de tu personaje de la tele.
¡Diviértanse mucho!.

PEGAR AQUI

DOBLAR AQUI

DOBLAR AQUI

Bulma

DRAGON BALL
Pop-Up
Coleccionable

Bulma

Bulma es una joven de dieciseis años de edad, que se encuentra en la búsqueda de las Dragon Balls. Su deseo es el de conseguir un novio apuesto con quien compartir su vida.

DOBLAR AQUI

DOBLAR AQUI

PEGAR AQUI

DRAGON BALL

¡VIVÍ JUNTO A GOKU EL PODER DE DRAGON BALL!

COMPRALOS EN:

BLOCKBUSTER VIDEO · Carrefour · COTO · JUMBO · MUSIMUNDO · Ta

PLUS VIDEO